

Implementasi E-Commerce Untuk Pasar Barang Antik (Studi Kasus : Pasar Barang Antik Triwindu Solo)

¹⁾ Aditya Bagus Pradana, ²⁾ Hindriyanto D. Purnomo

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾ adityapradan@gmail.com, ²⁾ hindriyanto.purnomo@staff.uksw.edu

Abstract

The limited reach of the marketing of goods and less efficient its promotion system of goods to the public cause cannot achieve the maximum turnover of the antiques market. On the other hand, the development of e-commerce to product sales is very rapidly, which is visible from the growing number of online stores as well as online market. The utilization of e-commerce for antiques market has not been as rapid utilization of e-commerce for everyday goods. In this research design and redesign work system e-commerce market for antiquities with sample Market Antiques Triwindu, Solo. The system is made of two main users i.e. vendors and customers. Based on the results obtained by experiments that we will feel the benefits of the applications made with felt be facilitated in the process of product purchase antiques. While vendors feel aspects of applications that have been created. The transaction process and marketing of the vendors be facilitated with features presented by e-commerce website application Market Antiques Triwindu, Solo.

Keywords : E-Commerce, Market, Antiques

Abstrak

Terbatasnya jangkauan pemasaran barang dan kurang efisiennya sistem promosi barang kepada masyarakat menyebabkan tidak tercapainya omzet yang maksimal dari pasar barang antik. Disisi lain, perkembangan *e-commerce* untuk penjualan produk sangatlah pesat, yang terlihat dari semakin banyaknya toko *online* maupun pasar *online*. Pemanfaatan *e-commerce* untuk pasar barang antik belum sepesat pemanfaatan *e-commerce* untuk barang sehari-hari. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan desain dan sistem kerja *e-commerce* untuk pasar barang antik dengan mengambil contoh Pasar Barang Antik Triwindu, Solo. Sistem yang dibuat terdiri dari dua user utama yaitu vendor dan kustomer. Berdasarkan hasil eksperimen didapatkan bahwa kustomer lebih merasakan manfaat dari aplikasi yang dibuat dengan merasa dimudahkan dalam proses pembelian produk barang antik. Sedangkan vendor lebih merasakan aspek fitur aplikasi yang telah dibuat. Proses transaksi dan pemasaran para vendor dimudahkan dengan fitur yang disajikan oleh aplikasi *website e-commerce* Pasar Barang Antik Triwindu, Solo.

Kata kunci : E-Commerce, Pasar, Barang Antik

- 1) Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- 2) Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.